



Renate Kast

# RUNEN

als Spiegel des Selbst

Zeichen auf dem Weg  
der Selbsterkenntnis

Dem Donnergott **Thor** ist die Rune **Thurisaz** gewidmet, welche unter anderem für die Überwindung von Feinden steht. Thor ist ein Ase, der die Welt der Menschen (Midgard) vor den böartigen Riesen und der Midgardschlange beschützt.

In der Rune **Ansuz** finden wir einige Merkmale des Gottes **Loki**, Sohn zweier Riesen, der als Blutsbruder Odins den Asen nahesteht. Er ist sehr ambivalent: Luftgott, intelligent, beweglich und gut aussehend, aber auch listig und intrigant bis zur Börsartigkeit. Er ist ursprünglich ein Liebling der Götter, bis er durch seine Verschlagenheit den Tod des strahlenden Gottes Balder verursacht und total in Ungnade fällt. Einerseits leistet er den Göttern als Bote nützliche Dienste, andererseits sagt er ihnen alle üblen Wahrheiten ins Gesicht, die sie nicht hören wollen.

**Perth** oder **Perthro** ist ein Symbol für die **drei Nornen**, die Schicksalsgöttinnen der Germanen. Sie sitzen um einen Brunnen am Fuß des Weltenbaumes Yggdrasil und spinnen das Schicksal der Götter und der Menschen. Sie heißen **Urd (die Gewordene)**, **Verdandi (die Seiende)** und **Skuld (die Werdende)** und herrschen über die Zeit: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

**Sol (die Sonne)** und **Mani (der Mond)** sind Schwester und Bruder; sie gehören ebenfalls zu den Asen. Sie steuern den Sonnen- bzw. Mondwagen am Himmel und werden von gewaltigen Wölfen verfolgt, die sie ständig vor sich hertreiben und am Tag des Weltuntergangs verschlingen werden. Die Götter der Sonne und des Mondes finden wir in den Runen **Sowilo (die Sonne)** und **Laguz (das Meer, der Mond)**.

Eine sehr alte Gottheit ist der Gott **Tyr, Tiuz oder Teiwaz**. Ursprünglich war er ein Wane und höchster Gott der Germanen, bevor er von Odin abgelöst wurde. Er ist Kriegsgott und mutiger Beschützer, vor allem steht er für den ehrenhaften Kampf und den gerechten Sieg. Seine edlen Wesensmerkmale finden wir in der gleichnamigen Rune.

**Inguz** ist die Rune des Gottes **Ing**. Er stellt die zeugende und fruchtbare Kraft der Natur dar und ist im Mythos der Gemahl der **Göttin oder Großen Mutter**. Jedes Jahr zum Julfest wird er als Sohn der Großen Mutter geboren. Zu Beltane (1. Mai) zeugt sie mit ihm ein Kind, dieser Akt ist symbolisch für Befruchtung,

Fruchtbarkeit und reiches Wachstum in der Natur. Zur Zeit der Sommersonnwende stirbt er (opfert sich), die Kräfte des Wachstums ziehen sich von nun an langsam zurück. Zur Wintersonnwende wird er wiedergeboren und der Kreislauf beginnt aufs Neue. Er ist der Vorläufer des jüngeren Gottes Freyr.

**Frigg** und **Freya** sind die wichtigsten Göttinnen der Germanen. Frigg ist Odins Gattin und entstammt dem Geschlecht der Asen. Sie beschützt die Ehe, das Herdfeuer und die Mutterschaft. Freya dagegen kommt von den Wanen und steht für Fruchtbarkeit, Wachstum und Liebe. Eigenschaften beider Göttinnen, die im Übrigen oft als ein und dieselbe angesehen werden, finden wir am ehesten in der Rune **Berkana**.



## Die drei Runengeschlechter

Verbreitet ist eine Einteilung der 24 Runen des älteren Futhark in drei Gruppen zu je 8 Runen. Diese nennt man »Aett« bzw. im Plural »Aettir« – etymologisch mit der Zahl Acht verwandt – und benennt sie nach der jeweils ersten Rune. Die drei Runengruppen werden auch als »Geschlechter« bezeichnet, d. h. die Runen eines Geschlechtes sind gleicher Abstammung und weisen eine Art gemeinsamer Familienmerkmale auf.

Geschichtliche Zeugnisse für diese Gruppierung gibt es kaum, lediglich eine Runeninschrift auf einem Brakteat<sup>5</sup> aus dem 6. Jahrhundert, gefunden in der schwedischen historischen Provinz Västergötland.

In isländischen Handschriften des 17. Jahrhunderts tauchen dann zum ersten Mal die Aettir mit ihren Namen auf.

Die drei Geschlechter oder Aettir sind (vgl. S. 150/151):

- 1) **Freyrs Aett**, benannt nach dem Fruchtbarkeitsgott **Freyr** mit der ersten Rune **Fehu**, dann folgen **Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raido, Kenaz, Gebo** und

**Wunjo.**

2) **Hagals Aett**, benannt nach der »Mutter der Runen« **Hagal**. Es folgen **Isa, Jera, Eihwaz, Nauthiz, Algiz, Perthro und Sowilo**.

3) **Tyrs Aett**, benannt nach dem Gott **Tyr** mit der ersten Rune **Teiwaz oder Tyr**. Die weiteren Runen sind **Berkana, Ehwaz, Mannaz, Laguz, Ingwaz, Dagaz und Othala**.

Ich möchte nun versuchen, die inhaltlichen Übereinstimmungen oder Gemeinsamkeiten der Runen innerhalb der drei Aettir zu erarbeiten.

### Zu 1: Heimat und Familie; der Platz, an dem ein Mensch lebt

Die Gemeinsamkeit der Runen im ersten Aett sehe ich im Aufgehoben-Sein des Menschen in seiner Heimat, dem Ort, wo er lebt und seine Wurzeln hat. Im besten Sinn ist das ein Platz, wo Wohlstand, Fülle und Liebe herrschen, wo man sich geborgen und zuhause fühlt und fest auf dem Boden steht. Hier hat man die Kraft abzuwehren, was einem schaden könnte, hier empfängt man Zeichen der Götter und Inspiration.

Man geht von diesem Ort aus auf Reisen und kehrt wieder nach Hause zurück. Man ist kreativ und leidenschaftlich, lebt in Partnerschaften mit anderen Menschen und ist, wenn alles gut läuft, glücklich und zufrieden. Alle Runen in dieser Gruppe enthalten die positiven Aspekte eines Platzes in der Welt, von dem man sagen kann: »Hier bin ich Mensch, hier darf ich`s sein.« (aus Goethes »Faust«)

### Zu 2: Der Einfluss der Naturgewalten und der kosmischen Rhythmen

Zum mittleren Geschlecht Hagals Aett ist tatsächlich ein deutlicher Bruch festzustellen. Hagal steht für die manchmal zerstörerische Gewalt der Natur, für Kräfte, die auf unser Leben einwirken und auf die wir keinen Einfluss haben. Wir sind ihnen ausgeliefert. Das galt in besonderem Maße für die Menschen der germanischen Stämme in der Frühzeit der Runen, aber es hat auch für den modernen Menschen seine Gültigkeit nicht verloren. Wir sind noch immer abhängig vom Wetter, von Stürmen und Winterkälte, Eis und Schnee, vom Licht und der Wärme der Sonne, von der Fruchtbarkeit des Klimas und des Bodens, die

eine gute Ernte reifen lassen, von den wunderbaren Bäumen, die uns Schatten spenden und die Luft mit Sauerstoff anreichern. Wenn wir uns gegen die Natur wenden, schlägt sie mit verheerender Wirkung zurück.

Die natürlichen Kreisläufe und universellen Rhythmen bestimmen auch unser inneres Leben, unsere Stimmungen, unsere Gesundheit. Sie greifen in unser Schicksal ein und bringen Nöte, Zwänge und Schmerzen mit sich. Aber wir sind geschützt, wenn wir uns vertrauensvoll dem göttlichen Willen, der Energie des Universums überlassen. All diese Aspekte sind in Hagals Aett vereinigt.

### 3: Der Mensch in der Gemeinschaft mit ihren sozialen Strukturen

Die Runen des dritten Geschlechtes, Tyrs Aett, sind dem Gott des Kampfes und des gerechten Sieges, Tyr, geweiht. Hier geht es um das Eingebettet-Sein des Menschen in soziale Strukturen, um den Kampf des »Kriegers des Lichts« gegen Ungerechtigkeit (eigene und fremde), menschliche Schwächen und Unvollkommenheiten, gegen Egoismus und Unmenschlichkeit. Es geht um die leider meist nicht vorhandene Ausgewogenheit von männlicher und weiblicher Energie in der Gesellschaft, um Vertrauen, Treue und Seelenpartnerschaft. Wichtig ist die Frage, wann die Zeit ist zu kämpfen, Widerstand zu leisten oder wann es besser ist, sich zurückzuhalten, mit den Dingen zu fließen und den göttlichen Mächten die Führung zu überlassen. Letztendlich geht es um die eigene spirituelle Entwicklung und Transformation, um unser persönliches Erbe, auch in materieller Hinsicht, und die Frage, ob wir es annehmen wollen/können oder uns davon trennen müssen, weil es auf unserem Weg des gerechten Kriegers ein Hindernis ist.



## Yggdrasil – die Welt in einem Baum

Eine Besonderheit ist **Yggdrasil**, der Weltenbaum der Germanen. Dieser Baum ist ein Symbol für das Leben an sich. Wir finden ihn in der Rune **Eihwaz/Yr**. Im Allgemeinen geht man davon aus, dass es sich um eine riesige Esche handelt, die niemals vergeht. Sollte sie je welken, naht der Weltuntergang. Da die nordisch-

germanischen Völker jedoch auch andere heilige Bäume verehrten, beispielsweise die Eiche, die Linde oder die Eibe, könnten auch diese Yggdrasil sein. Es gibt eine Theorie, dass sich »Yggdrasil« aus dem germanischen Wort für »Eibe« und einem noch älteren Wort für »stützen« zusammensetzt. Also wäre die Eibe die Säule, die den Himmel stützt. Auch ist sie immergrün, und Yggdrasil wird in der Tat als immergrüner Baum beschrieben.

Die Weltenesche (oder -eibe) ist so gigantisch, dass ihre Äste über den ganzen Himmel reichen.

Ihr Stamm ist die Weltensäule (Irminsul); sie trägt auf drei Ebenen den gesamten Kosmos der Germanen: neun Welten, drei auf jeder Ebene.

Von den drei großen Wurzeln des Baumes wächst eine ins Land der Riesen, eine führt zur eisigen Dunkelwelt – an ihr nagt der Totendrache Nidhög und schadet damit dem Baum – und die dritte zum Land der Götter: Asgard. Unter den Ästen des Baumes treffen sich die Götter, um Gericht zu halten. Am Fuß von Yggdrasil sitzen die drei Nornen um den Urdbrunnen und spinnen das Schicksal der Menschen **und** der Götter.

## Die drei Ebenen von Yggdrasil

### Die Obere Welt

Hier ist **Asgard**, die Heimat der Asen, eine riesige Burg mit dem *Hochsitz des Göttervaters Odin, dem Haus der freundlichen Göttinnen* und *Walhall*, der legendären Halle der gefallenen Krieger.

Ein Regenbogen (*Bifröst*) ist die Straße, die Asgard mit Midgard, der Welt der Menschen eine Ebene tiefer, verbindet.

Die zweite Welt ist **Wanen-** oder **Wanaheim**, die Heimat des Göttergeschlechts der Wanen.

Die dritte ist **Albenheim**, die Welt der *Lichtalben (Elfen)*.

Diese lichtvollen geflügelten Naturgeister stehen den Menschen näher als die Götter und tummeln sich gerne in der Natur der Menschenwelt. Sie sind dem Gott Freyr zugeordnet.